

## Möte 2, 7/9 12.30-13.30

Hela gruppen är närvarande, dagens agenda:

1. Github
2. Ny idé som kommit upp sen första mötet
3. Arbetssätt
4. Att göra nu

### Punkt 1

Elin har fixat git repository och alla har cloneat till sin dator och gjort en lokal branch. De som inte redan har laddat också ner Android studios.

### Punkt 2

Första idén till app är dryckesspel, typ som piccolo (en app som redan finns), något vi själva saknar och tror vi skulle tycka var kul att jobba med. Om alkoholdelen inte passar kursen borde det gå att plocka bort den biten och bara göra ett interaktivt spel av det. En blandning av charader, quiz, utmaningar, mindre deltävlingar. Vi kan lägga in delar från andra drinkinggames som delmonent.

För att öka komplexiteten, dels för att det kanske blir för simpelt för att uppfylla kurskraven (?) och för att tillfredsställa användaren kan man lägga till funktionalitet som till exempel loggar vem som leder och vem som ligger sist och anpassar efter detta. Vi tänker att spelordningen slumpas men att den ändå styrs till viss del, så det känns slumpartat men ändå rättvist.

Vi skulle också kunna göra det möjligt för användaren att välja vilka kategorier/delmonent hen vill ha med. Att kunna lägga till och ta bort spelare under spelets gång vill vi göra möjligt.

Vi planerar att bestämma först en basnivå, som både räcker för att vi ska klara kursen och för att vi ska vara nöjda, med vilken funktionalitet som krävs för appen. Till exempel antal klasser eller avanceras logik. Därefter kan vi lista och prioritera saker vi vill lägga till, och sedan göra dessa i mån av tid och förmåga.

### Punkt 3

Var börjar vi? Borde vi använda android studios? Fråga Alex på mötet.

Vi ska tänka på att jobba agilt och hela tiden ligga i fas.

### Punkt 4

Alla kan börja repetera oop-kursen lite smått för att fräscha upp minnet av designmönster mm.

Till nästa vecka ska vi ha en enkel skiss av vad vi tänker, En första enkel layout av GUI:et.